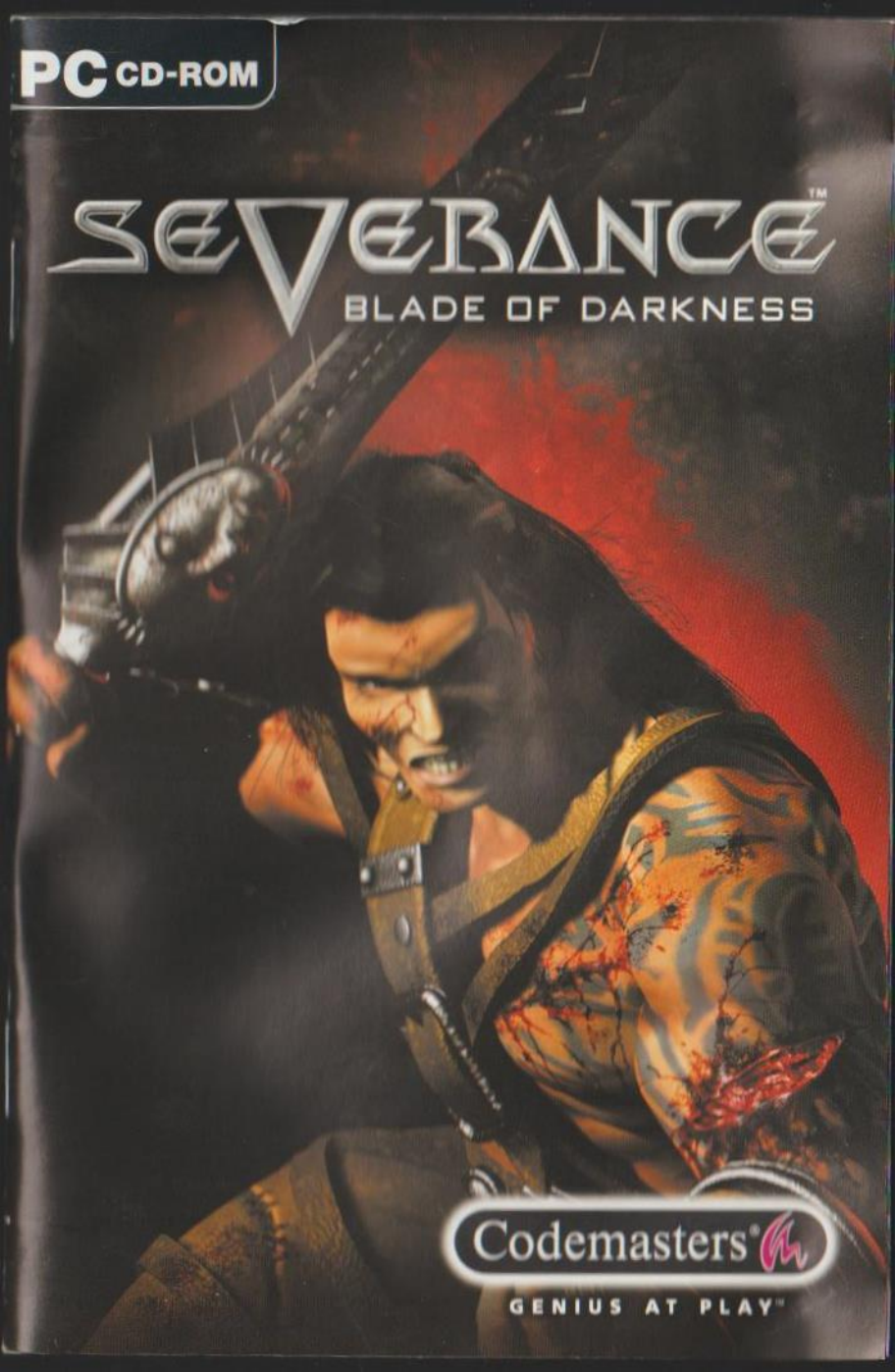

PC CD-ROM
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

ZUR BEACHTUNG

• Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie es, die Oberfläche der CD-ROM zu berühren. • Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. • Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. • Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM. Dies könnte zu Betriebsfehlern führen.

EPILEPSIEWARNUNG

ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR VIDEOSPIELSYSTEM IN BETRIEB NEHMEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

SOFTWARE-RAUBKOPIEN

Das Kopieren kommerzieller Spiele wie des vorliegenden stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar und ist ein Kriminaldelikt. Das gleiche gilt für die Benutzung kopierter Spiele und ihren Besitz. Das Kopieren und Weiterleiten von Spielen kann Haftstrafen von bis zu 10 Jahren nach sich ziehen.

rebel act

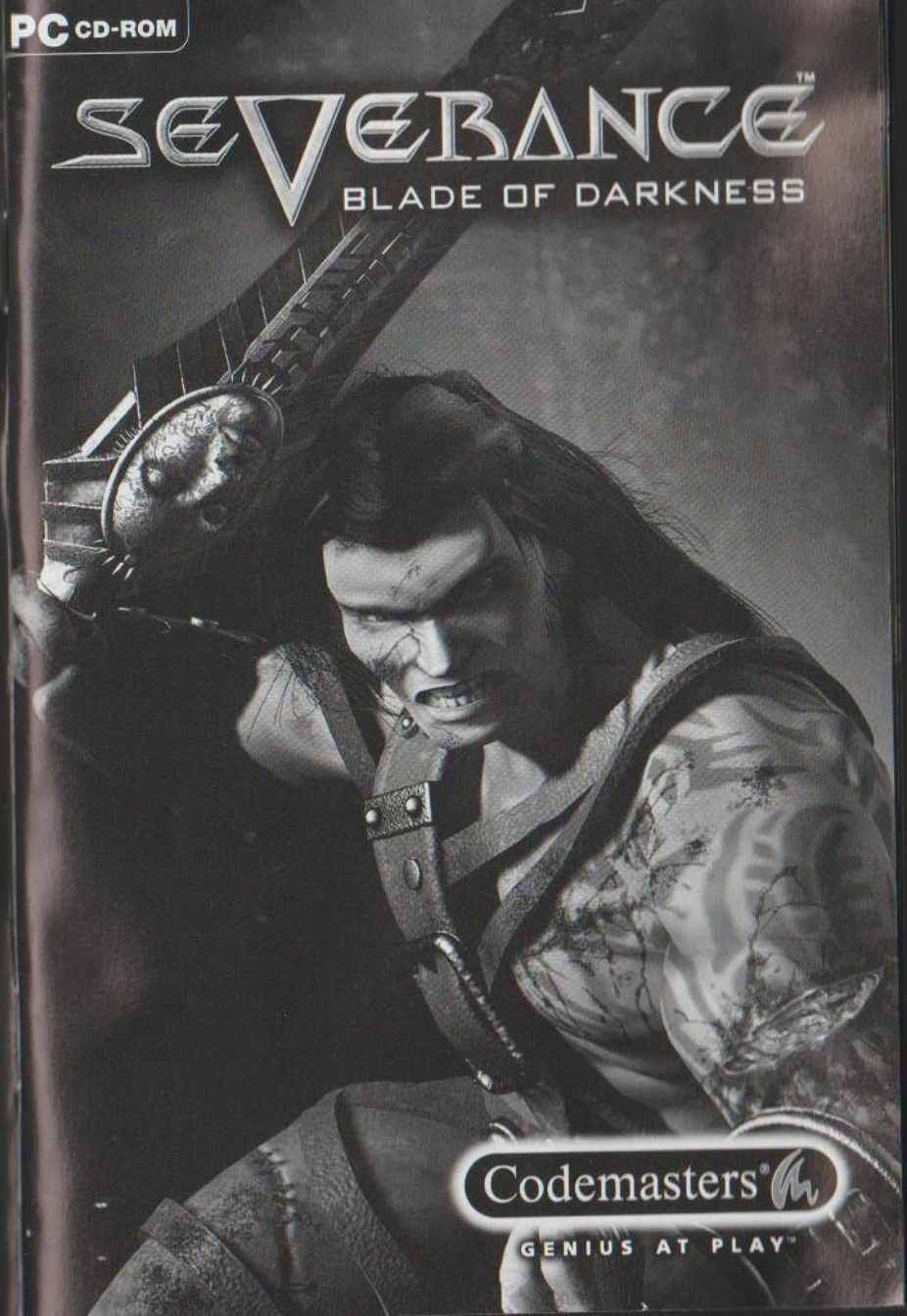
Software: © Rebel Act Studios S.L.2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved. "Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance" and "Genius At Play" are trade marks of Codemasters. "Blade of Darkness" is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. Unauthorised re-sale, arcade use, charging for use or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.

PSEVCDGE05

PC CD-ROM

SEVERANCE™

BLADE OF DARKNESS



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

INHALT

Installation 2
Einleitung 3
Steuerung 4
Erste Schritte 6
Die Helden der Ianna 7
- Tukaram 7
- Sargon 9
- Naglfar 11
- Zoe 13

Waffen & Schilde 15
Tagebuch 16
Kampf 17
Angriffe & Kombinationsschläge 22
Erfahrung 24
Bewegung 25
Gegenstände 27
Steuerungsmenü 29
Optionsmenü 30
Arena Multiplayer-Modus 31
Technischer Support von Codemasters 34

INSTALLATION

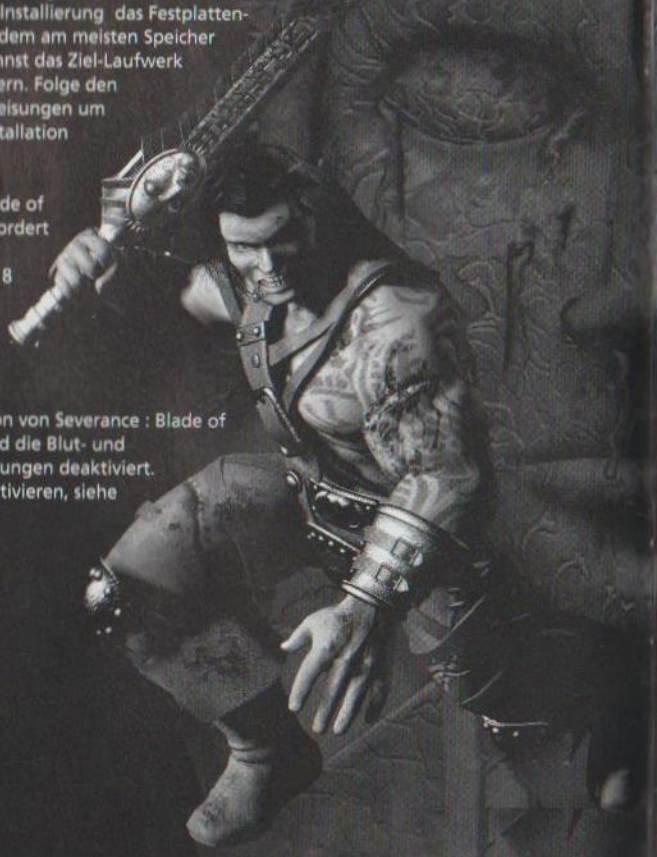
Lege die Severance : Blade of Darkness™-Disc in dein CD-Laufwerk, und schließe die CD-Lade. Warte die Initialisierung des Laufwerks ab. Ist die Autorun-Funktion auf deinem PC aktiviert, beginnt die Installation von Severance : Blade of Darkness™ automatisch.

Falls du Autorun nicht aktiviert hast, öffne das Startmenü, und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\Setup ein (ersetze 'D' ggfs. durch den Kennbuchstaben deines CD-Laufwerks) und drücke die [EINGABETASTE].

Das Installations-Programm wird initialisiert und wählt zur Installierung das Festplatten-Laufwerk, auf dem am meisten Speicher frei ist. Du kannst das Ziel-Laufwerk aber auch ändern. Folge den Bildschirmanweisungen um die weitere Installation auszuführen.

Severance : Blade of Darkness™ erfordert DirectX 8. Du kannst DirectX 8 während des Installations-vorgangs einrichten.

Nach Installation von Severance : Blade of Darkness™ sind die Blut- und Gewalt-darstellungen deaktiviert. Um diese zu aktivieren, siehe Seite 30.



Der Mond wird sich blutrot färben,

die Sonne wird sich verdunkeln,

die Erde wird von Fluten verschlungen werden,

die hellen Sterne werden vom Himmel stürzen.

Feuer und Rauch werden über die Wolken hinaus reichen.

DIE WORTE DER IANNA

Die Legenden vergangener Zeiten hallen durch die Geschichte. Und wieder steht die Macht der Finsternis vor unseren Toren. Wieder einmal hat sie eine irdische Marionette zum Gehilfen. Wieder einmal gerät das Gleichgewicht ins Wanken.

Ihre Natur ist das Chaos. Sie kann nicht über ihre Grenzen sehen, ich kann nicht über die meinen hinaus wirken. Sie versteht nicht, dass ihre Machenschaften das Universum in den Abgrund stürzen, in den verschlingenden Wirbel reißen können. Blind besiegelt sie unser Schicksal, den Zusammenbruch ins Nichts, als dass wir niemals existieren, niemals existierten.

Mein Nemesis, mein Gegenstück, mein Gemahl, du bist dem Wahnsinn verfallen. Die Gesetze der Entropie nagen seit so langer Zeit an dir, dass du nichts anderes mehr kennst. Ist dies mein Schicksal? Muss ich zum Extrem meiner selbst werden? Versteife ich mich so auf die Ordnung der Dinge, dass ich keine Änderungen im Universum dulde?

Nein. Das darf nicht sein. Noch nicht. Wir werden auf unseren angestammten Platz zurückkehren! Ich muss meinen Helden finden - oder er oder sie mich. Ich selbst darf nicht handeln. Mit Omen und Orakeln muss ich wirken, um anzustossen, zu ermutigen, zu locken. Erst dann und nur dann kann ich handeln...

...wie beim letzten Mal.

STEUERUNG

Vorwärts gehen/rennen	W oder ↑	Zum Rennen zweimal drücken (siehe *Bewegung*).
Rückwärts gehen/rennen	S oder ↓	Zum Rennen zweimal drücken (siehe *Bewegung*).
Nach links	A oder ←	oder Maus nach links.
Nach rechts	D oder →	oder Maus nach rechts.
Sprung	Maus oder Alt	links oder /
Sprung vorwärts/Klettern	SPRUNG + vorwärtsgehen.	
Sprung zurück	SPRUNG + rückwärts gehen.	
Ausweichen	SPRUNG + LINKS oder RECHTS.	
Schleichen	Leertaste	+ vorwärts gehen.
Angriff	Maus oder Alt	rechts.
Blocken	STRG	
Festschalten	→| oder 0	Zum Festschalten auf mehrere Gegner nacheinander wiederholt drücken.
Links umkreisen	A oder ←	bei Festschaltung.
Rechts umkreisen	D oder →	bei Festschaltung.
Waffe ziehen/ wegstecken. Festschaltung lösen.	Umschalt-feststeller	oder Bild Ab

Verwenden/Aufheben	E oder Eingaben	
Objekte auswählen	Leertaste	oder End zum Schalten durch Gegenstände in der Nähe.
Durch Inventar schalten	C oder Pos1	Zum Einsatz eines gewählten Gegenstands VERWENDEN drücken.
Durch Waffen schalten	F oder Bild Auf	oder Maus AUF.
Durch Schilde schalten	R oder EINFG	oder Maus AB.
Wurf	Q oder ENTF	gedrückt halten, um die Kraft zu steigern, dann Gegenstände oder Waffen mit ANGRIFF werfen oder Schilde mit BLOCK heben (siehe *Bewegung*).
Blick nach oben	O	
Blick nach unten	L	
Freie Sicht	Eingaben	(Ziffernblock).
Nächste Sicht	+	(Ziffernblock).
Vorige Sicht	–	(Ziffernblock).
Tagebuch	F1	

ERSTE SCHRITTE

Um die Welt von Severance : Blade of Darkness™ zu betreten, doppelklickst du auf das Severance-Symbol auf deinem Desktop oder wählst START>Codemasters>Severance. Nach dem Ladevorgang wählst du NEUES SPIEL. Du gelangst dann in das Lager der Reisenden. Drücke LINKS oder RECHTS, um dir die Reisenden der Reihe nach anzusehen, und wähle dann mit VERWENDEN die Person, mit der du in diesem Abenteuer spielen möchtest.

Jeder Held verfügt über besondere Kampf- und Waffenfähigkeiten und entwickelt sein Können unterschiedlich schnell, daher solltest du dir deine Wahl gut überlegen. Bestätige deine Entscheidung und wähle WEITER, um in den Kampf zu gehen, oder ZURÜCK, um einen anderen Helden auszuwählen.

Wähle Lehrgang, um den Trainingslevel zu öffnen. Der Held der Ianna braucht einen guten Lehrmeister, um die Mächte des Chaos zu bezwingen. Im Lehrgang kannst du Bewegung, Angriff, Verteidigung usw. einüben.

Laden und Speichern

Speichere das Spiel auf deinen Reisen, indem du mit ESC das Hauptmenü aufrufst und dort SPIEL gefolgt von SPIEL SPEICHERN wählst. Die Anzahl der Speichervorgänge wird gemeinsam mit der Datei gespeichert. Spiele daher mutig um dir Respekt zu verdienen.

Zum Laden eines Spiels wählst du im Hauptmenü SPIEL gefolgt von SPIEL LADEN. Wähle das gewünschte Spiel mit AUF oder AB aus und drücke dann ENTER.
Wenn du im Kampf fällst ohne den aktuellen Level gespeichert zu haben, mußt du von dessen Anfang erneut beginnen, indem du den ersten Punkt unter SPIEL LADEN auswählst.

DIE HELDEN DER IANNA

Tukaram

"Rast ist des Schwertes Feind"
Sprichwort der Irkanois

Die Irkanois, die Zivilisierten. Ein stolzes und bewundernswertes Volk. Vor Jahrhunderten brachen sie angesichts der schmutzigen und korrupten Machenschaften ihrer Herrscher ihren Treueschwur an die Kashgari und gingen nach Kara Kum, um in den Hochebenen Dasht-e Kavir und Dasht-e Lut ein neues Leben zu beginnen.

Ihr einziger Schutz ist nun ihr Ruf. Sie gelten als die mutigsten und furchtlosesten Erdenbewohner, und der Kampf ist ihr Leben, ihre Tradition, ein Teil ihrer selbst. Die Kinder lernen reiten und jagen, bevor sie laufen können, und Hochzeiten werden mit einem rituellen Aderlass über der Sichel eines Schamanen besiegelt.

Doch seit einigen Monden wird der Frieden der Steppen zunehmend gestört. Seltsame Zeichen wurden in den Weiten des Landes beobachtet. Nach Einbruch der Nacht geistern Schatten und Dämonen über die endlosen Ebenen von Dasht-e Kavir. Krieger verschwinden lautlos in der Nacht, Frauen und Kinder binden die Zelteingänge fest zu, die Ältesten weinen in der Stille und die Schamanen erspähen Phantome blutrünstiger Gegner und Invasoren aus dem Norden.

Eine beunruhigende Vision tauchte in den Träumen des Ältesten Dabaghiyeh auf. Ein auserwählter Krieger aus dem Stamm muß zu den heiligen Steinen der Ahnen in Kashgar entsandt werden. Dieser eine muss gehen, den Ursprung

des sonderbaren Verschwindens zu suchen und die Hilfe der Ahnen zu gewinnen.

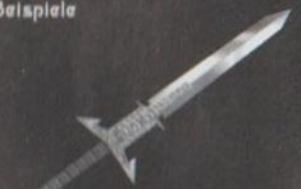
Tukaram ist der Auserwählte. Er ist ein Krieger aus der Linie der Arran, stark und mutig, kampfgestählt, traditionsverbunden und den Ahnen treu. Die jungen Stammesmitglieder zollen ihm Verehrung, die älteren Respekt.

Es ist der neunte Tag des elften Mondes. Das Jahr neigt sich dem Ende zu. Es wird kalt, und die gelben Steppengräser verdorren und brechen im stürmischen Nordwind. Als Symbol der Hoffnung seines Volkes tritt Tukaram, der Auserwählte der Irkanois, die Reise in eine ungewisse Zukunft an...

Waffen

Tukaram hält nicht an sich. Mit seinem beidhändigen Schwert oder seiner Streitaxt stürzt er sich mit fliegenden Fahnen ins Gefecht. Die Länge und das Gewicht seiner Waffen sind perfekt für einen Mann, der im Blutrausch zum besten Kämpfer wird. Weil er sein Schwert mit beiden Händen führt, kann er keinen Schild halten, doch das wäre ohnehin überflüssig: so, wie er um sich schlägt, kommt ihm niemand zu nahe.

Beispiele



Schwert des Chaos
Angriff +5 Verteidigung 0
Widerstandskraft 100

Sonnenfinsternis
Angriff +20 Verteidigung -5
Widerstandskraft 400

Rüstung

In den Ebenen wissen schon die jüngsten Kämpfer, dass Bewegungsfreiheit die beste Verteidigung ist. Tukaram bevorzugt daher die leichte, flexible Lederrüstung der Barbaren im Westen. Sie bietet Schutz, ohne ihn im Gefecht einzuschränken.

Sargon

"Ehre – über alles!"
Motto der Ritter des Königs

Lagash, das quirlige, geschäftige Herz des Arminischen Reichs. Ein Triumph der Menschheit. Goldene Türme reichen himmelwärts wie Finger, die den Saum der Götter selbst berühren wollen. Lagash, gewachsen aus Kriegsbeute und jahrhundertelangen Konflikten, zeugt nun vom Stolz seiner Einwohner und der Macht des Gesetzes. "Vielleicht wirst auch du einmal nach Lagash berufen", versprechen arme Leute ihren Kindern.

Naram-Sin, ein gerechter und edler Herrscher, wird vom Volk als "Diener der Götter auf Erden" verehrt. Doch in letzter Zeit wird sein Land von Verbrechen und Unruhen geplagt. Die Ritter des Königs, die besten und hoch angesehenen Soldaten in Armina, können die Flut des Chaos nicht aufhalten. Von all ihren Streifzügen kehren sie unverrichteter Dinge zurück. Die Wurzel des Übels bleibt ihnen beharrlich verborgen.

Die Nachricht enthielt die ersten Informationen über die Ursache des Problems. Der Pergamentfetzen mit dem Siegel eines reisenden Hofzauberers berichtete von möglichen Aufständen an den Grenzen des Reiches, Beutezügen durch Fremde im Norden Arminas und sonderbaren Vorfällen in einem kleinen Dorf, dessen Einwohner während des Mittsommerfests einfach verschwunden sind.

Eine genauere Untersuchung schien angebracht. Naram-Sin ließ ein Bataillon königlicher Ritter unter Hauptmann Sargon aus der Garnison bei Tell Halaf ausrücken. Die Ritter sollten zur Grenzfestung Krak von Tabriz reiten und von dort aus ergründen, was vor sich ging. Sargon hatte im Lauf seiner Karriere unzählige Auszeichnungen gewonnen und zahlreiche Siege in den Arminischen Spielen errungen. Der Erfolg schien ihm auch diesmal gewiss. Der Verrat kam völlig unerwartet. Ragnar, verräterischer Baron des Königs und

Herr über Tabriz, lag im Hinterhalt. Sargons Männer liegen allesamt gemeuchelt in den Nördlichen Sümpfen. Nach seinem Scheitern schmachtet er schwach und hungernd im Kerker der Krak von Tabriz.

Im Rückblick ist alles so offensichtlich. Die Wurzel des Übels ist nur allzu klar. Baron Ragnar ist verrückt oder von Ehrgeiz besessen - oder beides. Tabriz ist voller körperloser Stimmen und kaum wahrnehmbarer Gestalten. Wenn es doch nur möglich wäre, den König zu warnen...

Waffen

Sargon ist ein geschulter Kampfstratege und verwendet daher Waffen, die eine optimale Kombination aus Angriff und Verteidigung bieten. Kombinationen aus Schwert und Schild sind also perfekt, denn damit kann er ausweichen, abblocken und umgehend zurückschlagen. Er ist zwar auch in anderen leichten Waffen ausgebildet, kann mit schweren Waffen wie beidhändigen Schwertern oder Streitäxten jedoch nur mühsam kämpfen.

Beispiele

Gladiator	Morgenstern	Kometenschild
Angriff +3 Verteidigung 0	Angriff +15 Verteidigung -5	Widerstandskraft 20

Rüstung

Dank seiner langen Militärlaufbahn ist Sargon mit allen Arten und Klassen von Rüstungen vertraut. Er bevorzugt allerdings die Schmiedekunst aus den berühmten königlichen Rüstungswerkstätten in Lagash.

Naglfar

Rache ist eine Frage der Dosierung. Richtig eingesetzt kann sie einen Bruch heilen oder einen Infekt ausbrennen. Falsch angewendet kann sie die Sinne täuschen und die Seele zerreißen.

Murgolt Stahlsmith, Zwergenheiler

Yötenheim, tief unter den Bergen des Halbmonds. Beim Abbau einer besonders reichen Kupferader kam es zu merkwürdigen Vorfällen. Die Kupferader begann zu bluten. Zunächst hielten die Zwerge das für ganz normal - manchmal färbt das Eisenerz im Boden Wasser zwischen den Gesteinsschichten rot. Diese so genannten "Tränen der Mutter" sind meist nach wenigen Stunden erschöpft, und der Abbau kann ungehindert fortfahren. Bei diesen "Tränen" kam es jedoch anders.

Selbst nach mehreren Tagen war die Flut nicht versiegt. Die Flüssigkeit war anders als alle anderen. Sie floss dick und purpurrot, und durch die Stollen zog der Duft von Wintergrün. Schließlich untersuchten die Weisen aus den oberen Kammern die Flüssigkeit und erkannten sie als echtes, wenn auch sauerstoffloses, Zwergenblut.

Wie war das möglich? Kein Zwerg galt als verschollen. Die Angriffe der beutehungrigen Orks hatten sich zwar in letzter Zeit gehäuft, doch alle Opfer waren gefunden worden. Auch Nachfragen bei den Minen des Zunehmenden und Abnehmenden Mondes blieben ohne Ergebnis.

In nur einer Woche versammelte sich der Zwergenrat in der Parlamentshöhle. Nicht einmal die ältesten Weisen hatten jemals so etwas erlebt. Nach heftigen Debatten, denn Zwerge sind ebenso heißblütig wie eigenbrötlerisch, und erst nach wiederholtem Stampfen der Axtstiele auf den Boden wurde ein Entschluss gefasst.

Ein Bote sollte in die uralte Zwergenstadt Khazel Zalam reisen und in der dortigen Großen Bibliothek Rat in den Büchern der Weisheit suchen. Naglfar, einer der wenigen Zwerge, die mit der Welt außerhalb der Täler und Berge des Halbmonds vertraut sind, macht sich auf den Weg...

Waffen

Keine Frage: Naglfar kämpft mit der Axt. Naglfar ist der Tradition seines Bergvolkes verhaftet, für das Äxte und Hammer die heiligen Vettern der Schaufel sind. Nur äußerst ungern verwendet er andere Waffen. Die Axt ist eine vielseitige Waffe. In Kombination mit einem Schild lässt es sich mit seinen scharfen Klingen hervorragend zum Angriff und zur Verteidigung einsetzen. Der Hammer verursacht dagegen beeindruckende Knochenbrüche und Verletzungen bei dafür anfälligen Gegnern.

Beispiele

Axt
Angriff +18 Verteidigung -10

Kriegshammer
Angriff +95 Verteidigung -13

Holzschild
Widerstandskraft 80

Rüstung

Trotz aller Bemühungen der Zwergenkumpel in den Minen der Berge des Halbmonds stürzen immer wieder Stollendecken ein. Naglfar trägt daher wie alle Zwerge immer eine feste leichte oder mittelschwere Rüstung, die ihm nicht nur in den Gängen seiner Heimat das Leben retten könnte.

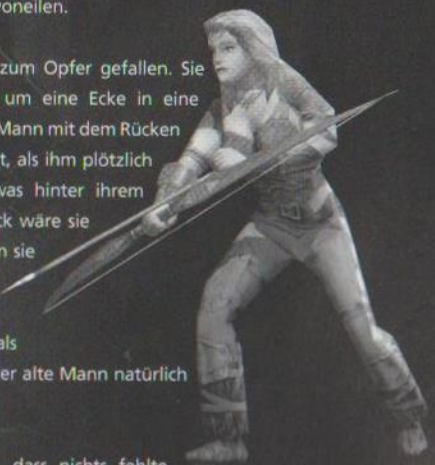
Zoe

Das Geräusch rennender Füße ist wie der Schrei eines Mannes, der vom höchsten Turm der Stadt stürzt. Über kurz oder lang schaut jeder, was los ist.

Motto der Argoanischen Abenteurergilde.

Vor einigen Monden feilschte Zoe auf den überfüllten Gassen von Argos mit einem Pelz- und Steinhändler. Dabei scheute sie keine Anstrengungen, einen guten Preis für den Rubin zu erzielen, den sie aus einem Wrack in der See des Südens geborgen hatte. Sie kannte diesen Händler seit langem und erwartete langes Feilschen; das Ritual war ihr wohl vertraut. Nach dem Handschlag saßen sie immer beisammen, tranken Kaffee mit Honig und lachten über die Geschichten, die sie dem Händler über ihre jüngsten Abenteuer erzählte.

Mitten im üblichen Austausch von unverschämten Forderungen und lächerlichen Angeboten nahm Zoe plötzlich eine Hand an ihrem Gürtelbeutel wahr. Sie wirbelte herum und griff nach dem Arm, der zwischen den Menschen in der überfüllten Gasse zu verschwinden drohte. Sie drängte Fußgänger beiseite und sah einen drahtigen alten Mann davoneilen.



Sie war noch nie einem Diebstahl zum Opfer gefallen. Sie rannte ihm nach und folgte ihm um eine Ecke in eine Sackgasse. An ihrem Ende stand der Mann mit dem Rücken zur Wand. Fast hatte sie ihn gepackt, als ihm plötzlich der Atem stockte und er auf etwas hinter ihrem Rücken zeigte. Auf diesen alten Trick wäre sie bestimmt nicht hereingefallen, wenn sie nicht ein Geräusch hinter sich gehört hätte. Doch als sie sich umdrehte, war nichts zu sehen, und als sie sich wieder zurückwandte, war der alte Mann natürlich verschwunden.

Sie öffnete ihren Beutel und sah, dass nichts fehlte. Stattdessen enthielt er nun zusätzlich eine alte und zerfledderte Landkarte. Eine Karte, die den Weg zur verlorenen Stadt Marakamda zeigte! Aber der sagenhafte Schatz von Marakamda war doch sicherlich nur eine Legende? Andererseits hatte

sie schon so manchen Schatz auf sonderbare Weise gefunden, warum nicht auch diesen?

Einige Monate später steht Zoe am Rand des Dschungels, in dem die verlorene Stadt verborgen sein soll. Ein letztes Mal blickt sie auf die Karte, orientiert sich an der Sonne, faltet die Karte und steckt sie ein, bevor sie in das Unterholz vordringt...

Waffen

Zoe lässt sich keine Gelegenheit zum Überraschungsangriff entgehen, daher bevorzugt sie leichte Waffen wie Beile und Knüttel. Mit langen Waffen wie Speeren oder Naginata kann sie angreifen und sich zurückziehen, bevor der Gegner eine Chance zur Verteidigung hat. Zoe braucht keinen Schild, weil sie sich blitzschnell aus der Reichweite eines Angreifers rollen kann.

Beispiele

Bo
Angriff +3 Verteidigung 0
Widerstandskraft 100

Enterhaken
Angriff +16 Verteidigung -5
Widerstandskraft 400

Speer
Angriff +35 Verteidigung -10
Widerstandskraft 600

Rüstung

Es ist eine Binsenweisheit der Abenteurergilde in Argos, dass garantierte Sicherheit mit Sicherheit zum Tod führt. Selbst im finstersten Schatten glänzt Rüstung, und wenn jeder Laut Gefahr bedeutet, rasselt sie. Zoe sieht das jedoch anders. Ihre lange Erfahrung in den härtesten Gegenden der Welt haben sie gelehrt, dass gut sitzende leichte Rüstung ein echter Lebensretter sein kann. Zoe sucht daher immer nach der superleichten Rüstung aus Leder und Metall, wie die Amazonen in den feuchtheißen südlichen Dschungeln sie nähen.

WAFFEN UND SCHILDE

Im Lauf deiner Reisen wirst du Hunderten von finsteren Handlangern begegnen, die es auf dich abgesehen haben. Du wirst nur überleben, wenn du die Kampfkunst beherrschst.

Mit Waffen und Schilden ausrüsten

Du kannst bis zu vier Waffen und 3 Schilde gleichzeitig tragen. Drücke DURCH WAFFEN SCHALTEN oder DURCH SCHILDE SCHALTEN, um dir dein Inventar anzusehen. Markiere eine Waffe oder einen Schild, wenn du dich damit ausrüsten möchtest. Fast jeder Gegenstand lässt sich als Waffe verwenden, selbst Möbel, Fackeln oder abgetrennte Gliedmaßen, aber nur eindeutig als Waffen oder Schilde kenntliche Gegenstände können im Inventar gespeichert werden.

Falls du in extremen Fällen ohne Waffe dastehst, solltest du dir einfach den nächsten Gegenstand schnappen und als Waffe verwenden (obwohl du damit in der Regel nur minimalen Schaden anrichten kannst) oder einen eiligen strategischen Rückzug antreten.

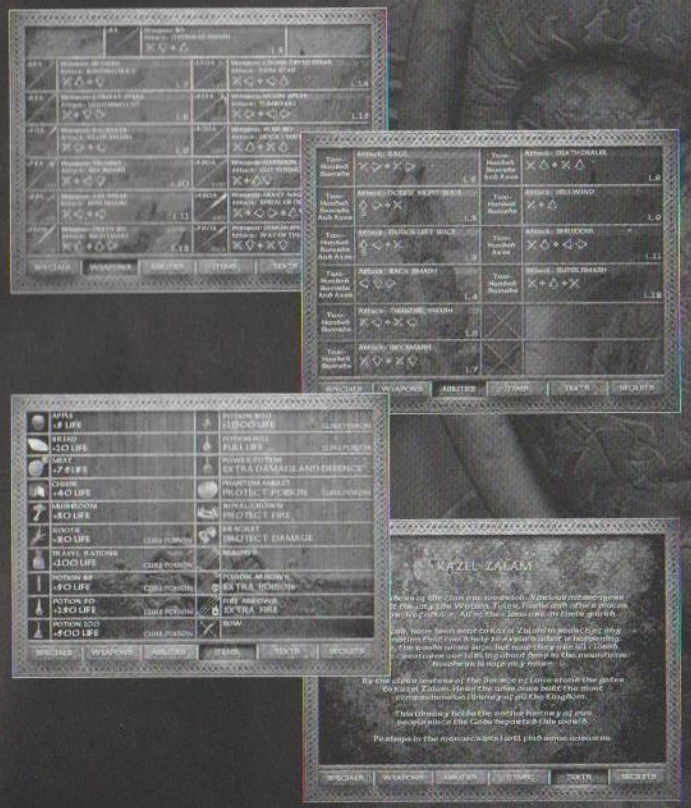
Falls du einen Bogen hast, wechselst du mit DURCH SCHILDE SCHALTEN zwischen den unterschiedlichen Pfeiltypen in deinem Besitz.

Drücke DURCH SCHILDE SCHALTEN, um einen Schild in deinem Besitz zu markieren.

Drücke DURCH WAFFEN SCHALTEN, um eine Waffe in deinem Besitz auszuwählen.

TAGEBUCH

Dein Tagebuch ist von großer Bedeutung, denn es enthält wichtige Informationen über deinen Fortschritt, deine Waffen und die erlernten Kombinationsschläge. Du solltest es regelmäßig lesen, indem du F1 drückst. Wenn du das Tagebuch schließen und deine Reise fortsetzen möchtest, drücke ESC.



KAMPF

1. Gesundheit
Wird durch jeden erfolgreichen gegnerischen Angriff verringert. Nahrung oder Tränke können deine Gesundheit wiederherstellen.

2. Figurenlevel

3. Levelfortschritt
Mit erfolgreichen Siegen füllt sich die Leiste. Ist sie voll, so heilen deine Wunden und du erreichst den nächsten Level (siehe *Erfahrung*).

4. Festschalten
Der Stachelrahmen zeigt den Gegner, auf den du festgeschaltet hast (siehe *Festschalten*).

5. Gegner
Derzeit nicht sichtbare Gegner (siehe *Festschalten*).

6. Verteidigungslevel
Steigt mit dem Figurenlevel und ist abhängig von Waffen & Rüstung.

7. Energieleiste
Deine Ausdauer im Kampf (siehe *Energie*).

8. Angriffskraft
Steigt mit dem Figurenlevel und ist von Waffen abhängig.

Angriff & Verteidigung

Angriffsvarianten

Der Grundangriff erfordert keine Waffen, sondern nur deine Fäuste. Wenn du dich mit einer Waffe ausrüstest, kannst du wesentlich wirkungsvollere Angriffe durchführen. Sobald du mit der Waffe umgehen kannst und genug Erfahrung hast, kannst du beim Angriff auch deine Specials oder Sonderfähigkeiten einsetzen. Deine Waffen und Erfahrungslevel erlauben dir möglicherweise auch einen Kombinationsschlag. Dabei handelt es sich um eine Angriffsserie, die weitaus mehr Schaden hervorruft als ein Einzelangriff.

Experimentiere mit jeder neuen Waffe, bis du mit ihr vertraut bist. In deinem Tagebuch findest du Einzelheiten zu allen Sonderfähigkeiten und Kombinationsschlägen, sowie die zu ihrer Ausführung erforderlichen Tastenkombinationen.

Nahkampfwaffen

Für einen Grundangriff mit einer Nahkampfwaffe wie Schwert, Axt oder Hammer gehst du auf den Gegner zu und drückst ANGRIFF und eine Richtungstaste, um verschiedene Angriffe auszuführen (siehe *Angriffe & Kombinationsschläge*). Drücke BLOCK, um Schläge mit deinem Schild oder deiner Waffe abzuwehren (viele beidhändige Waffen haben eine Widerstandskraft, die sich beim Blocken von Angriffen verringert, siehe *Schilde*). Entwickle eine Strategie aus Angriffen und Blocken; der Held der Ianna muss ein echter Kämpfer sein, kein dummer Schläger. Sei immer bereit, außer Reichweite eines Gegners zu springen.

Rüste dich möglichst mit den bevorzugten Waffen deines Helden aus. Mit den falschen Waffen werden die Helden schwerfällig und ungeschickt und können nicht einmal die einfachsten Specials oder Kombinationsschläge ausführen. Ersatzwaffen sind ideal zur Abwehr von Gegnern, bevor sie dir zu nahe kommen. Wähle eine Waffe aus deinem Inventar, und wirf sie auf den Gegner (siehe *Bewegung*).

Manche Gegner fallen schnell unter deinem Schwert, doch andere sind anfälliger für bestimmte Angriffe wie wiederholte Schläge mit einer stumpfen Waffe oder die Wunden einer scharfen Klinge. Selbst mit der besten Waffe wird nicht jeder Angriff den größtmöglichen Schaden anrichten. Dabei spielen eine Reihe von Faktoren eine Rolle, darunter die Rüstung des Gegners, dein Umgang mit der Waffe und natürlich einfach Glück.

Von Zeit zu Zeit kannst du Waffen mit Zauber- oder Elementarkräften finden. Bei richtigem Einsatz steigern diese Waffen den Schaden, den deine Angriffe bei bestimmten Wesen hervorrufen. Feuerwaffen sind für eisbasierte Wesen besonders gefährlich, Eiswaffen für feuerbasierte Gegner. Giftwaffen rufen bei Gegnern aus Fleisch und Blut langfristigen Schaden hervor.

Schilde

Jeder Schild hat eine bestimmte Widerstandskraft; bei manchen ist sie höher als bei anderen. Beim Blocken eines gegnerischen Angriffs absorbiert dein Schild den Schaden, den du sonst hättest einstecken müssen. Der Schild verliert mit jedem Angriff an Widerstandskraft, bis er schließlich zerbricht. In diesem Fall musst du einen neuen Schild finden oder in deinem Inventar wählen.

Langstreckenwaffen

Mit Pfeil und Bogen hast du immer einen strategischen Vorteil. Such dir einen hohen Standort, und erledige deine Gegner aus sicherer Entfernung. Zum Zielen hältst du ANGRIFF gedrückt, suchst deinen Gegner und schießt. Der Umgang mit Pfeil und Bogen will allerdings erst einmal gelernt sein. Auch wenn der Schuss danebenging, solltest du den Pfeil wieder einsammeln, denn Pfeile sind nicht leicht zu finden.

Du kannst je einen Köcher von jedem Pfeiltyp tragen. Wenn du glücklicherweise mehrere Pfeiltypen gefunden hast, kannst du mit DURCH SCHILDE SCHALTEN zwischen den Köchern wechseln.

Kampfposition

Wenn du dich einem Gegner näherst und festschaltest (siehe Festschalten), gehst du automatisch in Kampfposition. Aus dieser "Bereitschaftsstellung" kannst du leicht ausweichen, blocken oder angreifen. Hast du einen Gegner festgeschaltet, kannst du nach LINKS oder RECHTS GEHEN, ohne ihn aus deinem Visier zu verlieren.

Energie

Jeder Angriff kostet eine bestimmte Menge deiner Energie, die als grüne Leiste unten auf dem Bildschirm eingeblendet wird. Deine Energie wird zwar schnell wiederhergestellt, doch eine schnelle Folge von Angriffen kann deine Energie erschöpfen und dich atemlos und besonders anfällig für Angriffe machen, besonders wenn du viele Kombinationsschläge in Folge verwendest. Es ist daher sinnvoll, ein paar Schläge oder Kombinationsschläge auszuführen und dich dann zurückzuziehen, bis deine Energie wiederhergestellt ist, bevor du dich erneut ins Gefecht stürzt. Du kannst Angriffe auch BLOCKEN, während du deine Kräfte sammelst.

- Angriff | Richtungstasten | - Sprung
- gleichzeitig drücken | + - nacheinander drücken

	Voraussetzungen	Angriff
Tukaram		
Grundangriff	Keine Waffe	und RICHTUNGSTASTEN
Waffenangriff	Zweihändiges Schwert oder Axt	und RICHTUNGSTASTEN
Besondere Fähigkeit *z. B. Zorn* Levelabhängig	Schwert + Erf.-Level 2	+
Kombinationsschlag *z. B. Temposchlag* Level- und waffenabhängig	Schwert des Chaos + Erf.-Level 5	+
Sargon		
Grundangriff	Keine Waffe	und RICHTUNGSTASTEN
Waffenangriff	Einhändiges Schwert oder Morgenstern	und RICHTUNGSTASTEN
Besondere Fähigkeit *z. B. Kreuz des Nordens* Levelabhängig	Schwert oder Morgenstern + Erf.-Level 3	+
Kombinationsschlag *z. B. Schlag des Stolzes* Level- und waffenabhängig	Gladiator + Erf.-Level 4	+

ANGRIFFE & KOMBINATIONSSCHLÄGE

- Angriff | Richtungstasten | - Sprung
- gleichzeitig drücken | + - nacheinander drücken

	Voraussetzungen	Angriff
Naglfar		
Grundangriff	Keine Waffe	und RICHTUNGSTASTEN
Waffenangriff	Einhändiger Hammer oder Axt	und RICHTUNGSTASTEN
Besondere Fähigkeit *z. B. Zyklon* Levelabhängig	Hammer oder Axt + Erf.-Level 5	+
Kombinationsschlag *z. B. Nussknacker* Level- und waffenabhängig	Club + Erf.-Level 3	+
Zoe		
Grundangriff	Keine Waffe	und RICHTUNGSTASTEN
Waffenangriff	Beil	und RICHTUNGSTASTEN
Besondere Fähigkeit *z. B. Wirbelwind* Levelabhängig	Beil + Erf.-Level 4	+
Kombinationsschlag *z. B. Blendschnitt* Level- und waffenabhängig	Enterhaken +Erf.-Level 7	+

Festschalten

Die Entscheidung, welchen Gegner du zuerst angreifen solltest, ist nicht immer einfach - besonders, wenn du umzingelt wirst. Drücke FESTSCHALTEN, um dich auf den Gegner direkt vor dir zu konzentrieren. Manche Gegner kreisen um deinen Schwertarm, um deinen Stößen auszuweichen; mit FESTSCHALTEN steigerst du deine Trefferchancen ganz beträchtlich.

Drücke FESTSCHALTEN wiederholt, um einen Gegner nach dem anderen festzuschalten. Zum Aufheben der Festschaltung drücke WAFFE ZIEHEN/WEGSTECKEN.

Wenn du dich immer automatisch dem nächsten Gegner zuwenden willst, aktiviere Automatische Festschaltung im Optionsmenü. Bei jeder Begegnung mit einem Monster wendest du dich ihm dann automatisch zu und gehst in die angriffsbereite *Kampfposition*.

Unter Gegner oben auf dem Bildschirm siehst du Bilder deiner derzeitigen Gegner in derselben Reihenfolge, in der du ihnen auf dem Bildschirm begegnest. Das Bild direkt über dir zeigt dir, welches Monster in deiner direkten Blickrichtung steht. Bei aktivierter Automatischer Festschaltung oder manuellem Festschalten erscheint das Bild des festgeschalteten Wesens umrahmt.

ERFAHRUNG

Selbst kampfgestählte Veteranen können ihre Fähigkeiten durch Übung verbessern. Im Verlauf deiner Reise sammelst du Erfahrungspunkte und Level. Jeder neue Level beschert dir einen Zuwachs an Kraft, Ausdauer und Fähigkeit. Du kannst dann bessere Waffen verwenden und komplexere Kombinationsschläge ausführen. In deinem Tagebuch findest du Einzelheiten zu den Waffen und Kombinationsschlägen.

BEWEGUNG

Gehen & Rennen

Drücke VORWÄRTS, um in deine Blickrichtung zu gehen, oder RÜCKWÄRTS zum Zurückweichen. Du steuerst deine Bewegungen mit der Maus oder LINKS und RECHTS. Möchtest du vor- oder rückwärts rennen, drücke die Taste VORWÄRTS oder RÜCKWÄRTS einfach zweimal in schneller Folge. Du kannst schneller rennen (und weiter springen), wenn du die Hände frei hast und damit dein Gleichgewicht halten kannst.

Vielleicht möchtest du dich an einen Gegner anschleichen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Halte SCHLEICHEN und VORWÄRTS gedrückt, um dich geräuschlos zu bewegen (aber achte darauf, dass du auch ungesehen bleibst!).

Für eine 180°-Wende drücke VORWÄRTS und RÜCKWÄRTS gleichzeitig.

Springen, Ausweichen und Klettern

Für einen Sprung nach vorn drückst du VORWÄRTS und SPRUNG. Du kannst weiter springen, wenn du Anlauf nimmst (siehe *Gehen & Rennen*).

Um rückwärts zu springen, drücke RÜCKWÄRTS und SPRUNG.

Um einem Schlag oder einer Attacke auszuweichen, drücke LINKS oder RECHTS und SPRUNG.

Wenn ein Vorsprung in deiner Reichweite ist, bewege dich unter den Punkt, auf den du klettern möchtest, und drücke VORWÄRTS und SPRUNG.

Umblicken

Du kannst deine Umgebung genau unter die Lupe nehmen, indem du still stehst und dich mit Hilfe der Maus umblickst.

Gegenstände werfen

Wenn du einen Gegenstand oder eine Waffe loswerden oder auf einen Gegner werfen möchtest, halte WURF gedrückt, um deine Startenergieleiste unten auf dem Bildschirm zu füllen, und drücke anschließend ANGRIFF. Falls du einen Schild ablegen musst, halte WURF gedrückt, bis die Startenergie geladen ist, und drücke dann BLOCK.

Das Werfen von Gegenständen ist auch nützlich, um Gegner abzulenken oder Fallen zu entschärfen.

Gegenstände auswählen und verwenden

Wenn der Boden voller Blut und Körperteile ist, sind geworfene oder anderweitig vorhandene Gegenstände nicht immer zu sehen. Drücke OBJEKT WÄHLEN, um durch die Gegenstände zu schalten, und hebe den gewünschten dann mit VERWENDEN auf.

Manchmal musst du einen Gegenstand auf eine bestimmte Art verwenden, um voranzukommen (z. B. eine Fackel anzünden). Halte den Gegenstand dazu in der Hand und drücke OBJEKT WÄHLEN. Du siehst dann, wo er eingesetzt werden kann. Gehe an die entsprechende Stelle und drücke VERWENDEN.

GEGENSTÄNDE

Nahrung

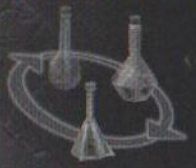
Wenn deine Gesundheit zur Neige geht, solltest du dich nach Nahrung umsehen. Manchmal liegt sie einfach herum, doch oft musst du erst eine Kiste oder ein Fass aufbrechen, um an den Inhalt zu kommen. Findest du Nahrung, so drücke VERWENDEN, um sie einzusammeln, aufzuessen und deine Gesundheit zu verbessern. Manche Nahrung ist gesünder als andere, und manche kann sogar eine tödliche Vergiftung heilen. Im Gegensatz zu Tränken und Kuren kann Nahrung nicht aufbewahrt werden. Falls du nicht alles aufisst, solltest du es also an Ort und Stelle zurücklassen. Möglicherweise brauchst du es später noch.

Tränke & Kuren

Es gibt eine Reihe von Tränken. Einige geben dir ein bestimmtes Maß Gesundheit zurück oder heilen Vergiftungen, andere verleihen dir vorübergehend mehr Kraft. Du kannst mehrere Tränke in deinem Inventar aufbewahren und zur späteren Verwendung bereithalten.

Um einen Trank zu verwenden, drücke DURCH OBJEKTE SCHALTEN, bis der gewünschte Trank in deinem Inventar markiert ist, und trinke ihn dann, indem du VERWENDEN drückst.

Vorsicht - deine Gegner sind nicht dumm. Falls sie einen Trank haben und du deinen Angriff lange genug unterbrichst, verwenden sie ihn, um sich mit frischer Kraft in den Kampf zu stürzen.



Lebenstrank

Schlüssel

Du benutzt einen Schlüssel, indem du zum Schloss gehst und VERWENDEN drückst. Wenn du den richtigen Schlüssel bereits hast, steckst du dann deine Waffe weg und öffnest die Tür. Falls du den Schlüssel noch nicht gefunden hast, musst du noch etwas weitersuchen.

Fackeln

Mit Fackeln beleuchtest du deinen Weg oder verbrennst Hindernisse. Manchmal findest du unbenutzte Fackeln, die sehr hilfreich sein können (siehe Gegenstände auswählen und verwenden), ihr Nutzen ist jedoch begrenzt. Eine ausgebrannte Fackel kann nicht wieder angezündet werden.

Sonstige Gegenstände

Es gibt eine ganze Reihe weiterer Gegenstände. Einige sind einfach nutzlos, andere lassen sich zur Ablenkung von Gegnern werfen, und manche sind für deine Reise einfach unverzichtbar - siehe die Seite GEGENSTÄNDE in deinem Tagebuch.

Wer mutig und geschickt genug ist, findet rätselhafte Gegenstände, deren Bedeutung erst im Verlauf des Abenteuers enthüllt wird.

STEUERUNGSMENÜ

Tastaturbelegung bestimmen

Du kannst einer Handlung eine neue Steuertaste zuweisen, indem du die Handlung markierst und die EINGABETASTE drückst. Drücke als nächstes die gewünschte neue Taste für diese Handlung. Du wirst ggfs. darauf hingewiesen, dass diese Taste bereits mit einer anderen Handlung belegt ist. Jeder Handlung können bis zu drei Tasten zugewiesen werden. Um alle vorhandenen Belegungen zu löschen, wähle die Handlung und drücke ENTF.

Reset

Du kannst die Standardsteuerung wiederherstellen, indem du im Steuerungsmenü RESET wählst und die EINGABETASTE drückst.

Maus

Falls deine Maus bei Sicht oder Bewegung entgegen deiner Erwartung in die andere Richtung steuert, aktiviere die Umkehrfunktion, indem du UMKEHREN markierst und die EINGABETASTE drückst.

Du kannst auch die Geschwindigkeit regeln, mit der Severance auf die Mausbewegung reagiert. Dabei regelst du unter X-Tempo die horizontale und unter Y-Tempo die vertikale Empfindlichkeit.

OPTIONSMENÜ

Autom. Festschaltung

Siehe Festschalten im Abschnitt Kampf.

Video

Reguliere den Gammapegel, Kontrast und Helligkeit mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS.

Sound

Regle mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik. Um durch die Soundoptionen zu schalten, markiere SOUND und drücke die EINGABETASTE.

Mitwirkende

Hier kannst du die Liste der Leute aufrufen, die zu diesem Spiel beigetragen haben. Zum Verlassen der Liste drücke ESC.

Blut

Nach Installation von Severance : Blade of Darkness™ sind die Blut- und Gewaltdarstellungen deaktivert. Um diese Effekte zu aktivieren, gib das Passwort SESAME ein.

Mit der Eingabe eines Passwortes werden die Darstellung von Blut und Entstellungen in Severance unterbunden. Die Gegner sterben dann einfach, anstatt in Stücke gehackt zu werden. Das ist zwar weniger unterhaltsam, aber geeigneter für jüngere Spieler oder besonders empfindliche Gemüter.

Gib erneut ein Passwort ein, wenn du alle Greuel wieder deaktivieren möchtest.

ARENA MULTIPLAYER-MODUS

Severance : Blade of Darkness™ kann als Duell über ein LAN gespielt werden. Weitere Spieler können als Zuschauer beitreten und sich dann mit dem Sieger messen. Wenn du einem Spiel als Zuschauer beigetreten bist, kannst du durch die Kameraperspektiven schalten, indem du links klickst, und den Kampf von verschiedenen Standpunkten aus beobachten. Wähle zunächst das Verbindungsprotokoll, indem du mit der EINGABETASTE durch die verfügbaren Optionen schaltest:

• IPX für IPX-Netzwerke • TCP/IP für TCP/IP-Netzwerke.

Neue Arena

Durch die Wahl von NEUE ARENA wirst du der Host eines Spiels, dem andere beitreten können. Gib der Arena einen Namen, den die anderen Spieler erkennen können, und drücke die EINGABETASTE.

Anschließend wählst du den Standort oder die Standorte für den Kampf, indem du mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS durch die Bilder schaltest und mit der EINGABETASTE jede gewünschte Arena wählst. Wenn du mehr als eine Arena auswählst, rückst du zur nächsten vor, wenn du alle Gegner in der ersten bezwungen hast.

Zuletzt bestimmst du die Spielparameter:

- Spielerzahl — Die Höchstzahl der Teilnehmer pro Spiel.
- PPS — Wähle eine Übertragungsrate zwischen 10 und 60 oder wähle Variabel, um Abweichungen der Übertragungsraten zwischen den Teilnehmern auszugleichen.
- Abschüsse — Bestimme die Anzahl erledigter Gegner, die für einen Sieg erforderlich ist.

Du kannst auch deine Spielereinstellungen vornehmen oder ändern.

Spiel beitreten

Bestimme die Adresse, unter der Severance : Blade of Darkness™ aktive Spiele suchen soll. Du erhältst eine Liste der in deinem LAN vorhandenen Spiele. Wähle das Spiel aus, dem du beitreten möchtest.

Spielereinstellungen

Wähle Spielereinstellungen im Arenamenü. Dort wählst du deine Figur, deine Erscheinung im Spiel und andere Parameter. Diese Optionen gibt es auch in den Menüs NEUE ARENA und SPIEL BEITRETEN.

MITWIRKENDE

PROJEKTLEITUNG Xavier Carrillo Costa

PROGRAMMIERUNGSLEITUNG Angel Cuñado Pérez

SPIELDESIGN UND KÜNSTLERISCHE LEITUNG Jose Luis Vaello Bertol

PROGRAMMIERUNG Carlos Garcia Cordero, Jose Raluy Quesada, Bob Ian Ives, Dario Halle Cano, Rodrigo López Carrillo, Arturo Justo Ibañez, Manuel Ruiz Montes.

LEVEL-DESIGN Miguel Sanz Salazar, Manuel Ruiz Montes, Enric J.Alvarez Benito, Fernando del Ama Gonzalo

2D-/3D-GRAFIKEN Luis Miguel Quijada Henares, Daniel Delgado Mañas, Javier Rollón Moral, Sonia Flores Delgado

AUDIO Emilio Gutierrez López

DEUTSCHE SYNCHRONSTIMMEN Joscha Fischer-Antze (Erzähler), Norbert Gastell (Sargon), Ekkehardt Belle (Naglfar), Reinhard Brock (Tukaram), Antje Nicolai (Zoe)

MUSIK & SOUNDEFFEKTE Komponist und Dirigent Oscar Araujo • Orchestrierung für Magic Warrior und Catacumb Eugeni Martinez • Chor Lloriana Chorus • Chorleitung Aida D. Raurell • Choraufnahmen aus dem Palace of Cirvianum • Aufnahme und Produktion Araujo Studios und Duy Studios • Mastering Araujo Studios • Toningenieur: Oscar Araujo

Musiker: Jordi Palau (Querflöte), Albino Araujo (Horn), Oscar Araujo (Digerido & exotische Instrumente), Guillem Soldevila (zweites Digerido), David Planta (Schlaginstrumente), Miquel Llobet (Sarrack), Aïda D. Raurell, Susanna Puig & Natalia Verdager (Sopran), Pepe Trabal & Toni Casanoves (Tenor), Oscar Araujo (Telurische Stimmen), Natalia Verdaguer & Mª Jose Cantudo (Furchterregende Stimmen), Judith Trillo (Wünsche)

Technische Unterstützung - Alex Solá & Jordi Vila

Besonderer Dank an Rafael Duyos & Ramon Soldevila

ZUSÄTZLICHE SOUNDEFFEKTE Mariano Lozano, Fernando Luna

INTERNE BETATESTS David Byron Gonzalez Charlo, Ana Belén Abril Fornieles

CEO REBEL ACT STUDIOS Luis Alarcón de la Lastra Costales, Juan Diaz de Bustamante Berasategui

MARKETING & PR REBEL ACT STUDIOS Teresa Aldama

WEITERE BEITRÄGE ZU SEVERANCE Javier Cortijo (Additional Design), Aurelio Rodriguez (Additional level design), Adolfo Dalda (Additional level design), Marcos Martinez (Additional 3D artist), Angel Acosta (Additional 3D artist), Jose Julio Garcia Gomez "Yuio" (Additional programming), Armin Sommer (Additional Audio) and Enrique C. Balari (Additional Audio)

BESONDEREN DANK AN Kjerand Pedersen "Warlock" und Dr. Haggard von www.blade-universe.com • Juan Manuel Redondo Hernandez "Sarrus", Rubén Yeray Castro "Volador" und Alejandro Jimenez Salmerón "Samsagaz" von www.area66.com/blade • Luis Melgar Solis "Luispy", Carlos Expósito Iribarren "Matus" und Joaquin Francés Claret "Energy" von www.area66.com • Rarufu von http://go.to/bladescrs • Jaime Puig de la Bellacasa, Jose María Smith, Marta Riva, Clive Pembridge, Ian Stewart, Steven Zalud, Heraclio Iribarnegaray, Arturo Rey, Susana Gómez Ruisanchez, Mónica Sansebastián, Antonio Jimenez, Roberto Aranda, Daniel Guerrero, David Vazquez, Jose Ignacio Peñas, Wil Dani Barrientos, Josep Oliver, Didier Berthreux, Josep Vizcaino, Eric Labelle, Alvaro Aguilar, María José Fernandez Serrano, Isabel Quesada, Rafael Jimenez, Luis Bertol Mena und alle Leute bei Codemasters!!

Dank auch den Leuten im Forum unter www.rebelact.com : Gandalf, Amatar, DarthLuis, Matus, Danilovix, Nib, BirdMadBoy, ColdBlood, Victor Martin, Spyd, TaCto, Kiranga, Don, Neutron, Dalfgan, Energy, Triod, Pulsar, Rarufu, Alpha, Quel, Lojeño, JariIII, Samsagaz, Krummork, Vinnie the Great, LadillaAtomica, Slayer, Darky, MaLdo, Volador, LuyspyArts, Sarrus, Ranoc, Phecda, Hunt, Joker, Masklin2, Godo, Metal, Damned, Justin paplus, PegLegBoy, GeorgeTGimp, Bourrie, Squire James, KurganQ2, Onslaught, Dave, Yoodaa, Reality3D und vielen mehr!

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Telefon: 0190 - 82 46 44
(3,63 DM / Min)

Unsere Hotline für Deutschland steht Ihnen täglich (auch am Wochenende) von 7.00 bis 24.00 Uhr zur Verfügung. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Bevor Sie sich an den Kundendienst wenden, sollten Sie die Hilfedatei zu SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS™ durchlesen. Sie finden diese Datei auf der SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS™ CD ROM.

So rufen Sie die Hilfedatei auf:
1. Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz
2. Klicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk
3. Klicken Sie auf Explore
4. Doppelklicken Sie auf README.

Wenn Sie hier keine zufriedenstellende Antwort finden, wenden Sie sich an den Kundendienst. Hierzu sollten Sie die folgenden Informationen bereithalten:

- Eine detaillierte Beschreibung des Problems
- Unter welchen Bedingungen tritt das Problem regelmäßig auf?
- Die Marke Ihres PCs (z.B. Dell, Gateway, Compaq, IBM)
- Die Marke und der Typ Ihres Prozessors (z.B. Intel Pentium 266, Cyrix 200)
- Die Marke und der Typ Ihrer 3D-Grafikkarte, sowie die Version Ihres 3D-Grafikkarten-Treibers (z.B. Righteous 3DFX, Matrox Mystique)
- Die Marke und der Typ Ihres CD-ROM-Laufwerks (z.B. Panasonic 562 2-fach)
- Motherboard (BIOS Version und Datum)
- Die Marke und der Typ Ihrer Soundkarte, sowie die Version Ihres Soundkarten-Treibers (z.B. Soundblaster 32)
- Die DirectX-Version auf Ihrem System (z.B. DirectX 6 / 7)
- Die Windows-Version auf Ihrem System (z.B. Windows 95, Windows 98)

Codemasters E-mail: custservice@codemasters.com
Codemasters website: www.codemasters.com

Codemasters Anschrift, Technical Support / Customer Services, PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.

Unsere britische Webseite bietet Ihnen technische Unterstützung, Produktinformationen, Korrekturprogramme und vieles mehr.

SPIELE HOTLINE (TIPPS & TRICKS)

0190 - 873 268 61

(3,63 DM / Min) Mo-So 8.00 bis 24.00

THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT - READ CAREFULLY: THE ACCOMPANYING PROGRAM (WHICH INCLUDES COMPUTER SOFTWARE PROGRAM, THE MEDIA AND RELATED DOCUMENTATION IN PRINTED OR ELECTRONIC FORM) IS LICENSED TO YOU ON THE TERMS SET FORTH BELOW, WHICH CONSTITUTES A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU AND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED, ("CODEMASTERS"). BY INSTALLING OR OTHERWISE USING THE PROGRAM, YOU AGREE TO BE LEGALLY BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITH CODEMASTERS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU ARE NOT AUTHORIZED TO USE THE PROGRAM AND YOU SHOULD RETURN THE PROGRAM TO THE VENDOR FROM WHICH YOU OBTAINED THE PROGRAM AND REQUEST A REFUND.

THE PROGRAM is protected by the copyright laws of England, international copyright treaties and conventions and other laws. The Program is licensed, and not sold, and this Agreement confers no title or ownership to the Program or any copy thereof.

1. Limited Use License. Codemasters grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Program solely for your personal use on a single computer.
2. Ownership. All intellectual property rights in and to the Program (including but not limited to video, audio and other content incorporated therein) and title to any and all copies thereof are owned by Codemasters or its licensors, and you receive no right or interest therein other than the limited license in paragraph 1 hereof.

YOU SHALL NOT:

- Copy the Program.
- Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer or make available to any other person the Program, in whole or in part, or use the Program or any part thereof in any commercial context, including but not limited in a service bureau, "cyber cafe", computer gaming center or any other commercial location in which multiple users may access the Program. Codemasters may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use, see the contact information below.
- Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble, or create derivative works of the Program, in whole or in part.
- Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.

LIMITED WARRANTY. Codemasters warrants to the original consumer purchaser of the Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium of a product is found defective within 90 days of original purchase, Codemasters agrees to replace, free of charge, such product within such period upon its receipt of the Product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Codemasters. In the event that the Program is no longer available, Codemasters retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Codemasters and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE CODEMASTERS.

When returning the Program for warranty replacement please send the original product disks only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you are running the Program.

LIMITATION ON DAMAGES. IN NO EVENT WILL CODEMASTERS BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF CODEMASTERS HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. CODEMASTER'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PROGRAM. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Codemasters, this Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Program and all of its component parts.

INJUNCTION. Because Codemasters would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that Codemasters shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Codemasters may otherwise have under applicable laws.

INDEMNITY. You agree to indemnify, defend and hold Codemasters, its partners, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this Agreement.

MISCELLANEOUS. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws of England and you consent to the exclusive jurisdiction of the courts of England.

If you have any questions concerning this license, you may contact Codemasters at:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595

HOL DIR FÜR DIESE HORRORSHOW BEI UNSERER HOTLINE
WEITERE HINWEISE UND FEATURES.
0190 900 045*
rebel act
TMPG Enc.
MILES
SOUND SYSTEM
PSEVCDGE05
* 2,42 DM/Min. Fragen Sie vor Ihrem Anruf den Rechnungsempfänger um Erlaubnis.
Preise sind bei Drucklegung korrekt.

„Unglaublich, was Severance an Lichtspektakeln bietet“ - GameStar

EINE APOKALYPTISCHE HORRORSHOW

Werde der Held Iannas, Göttin des Lichts: Als Tukaram der Barbar, Sargon der Ritter, Zoe die Amazone oder Naglfar der Zwerg. Kämpf und schlag dich durch dieses blutige Abenteuer, um die Welt vor dem Chaos zu retten.

Einmalige künstliche Intelligenz. Unzählige Gegner setzen traditionelle, schlagkräftige Kampftechniken gegen dich ein.

Fantastische, unglaublich detaillierte Fantasy-Welt. Lichteffekte in Echtzeit und furchteinflößende Schatteneffekte.

Einzigartige Blut- und Gore-Engine. Schlag deinem Gegner ein Körperteil ab und verprügel ihn damit.

Gefährliche, bedrohliche Abenteuer... kämpf dich durch tückische Grabmäler, dämonische Türme und eisige Festungen.

Erlerne verwüstende Combo Attacken und nutze sie um deine Gegner vom Erdboden zu fegen.

- Unzählige teuflische Gegner
- Über 100 einmalige Waffen, jede mit individuellen, weiterzuentwickelnden Attacken.

„Die Auswahl an Hieb- und Stichelementen ist mit mehr als 100 verschiedenen Schwertern, Säbeln, Äxten, Keulen, Hämmern und Speeren beachtlich.“ - PC Games

www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Der Netzwerk Modus für 2-10 Spieler erfordert IPX Netzwerk.

Diese Screenshots zeigen das laufende Spiel unter den empfohlenen Systemvoraussetzungen.

Unterstützt 3D Grafikkarten

Benötigte Systemanforderungen	Empfohlene Systemanforderungen	Unterstützte 3D Hardware Beschleuniger (Direct 3D kompatible Karten)
Windows 95/98ME/2000 DirectX 8.0 Pentium II 400 CPU 64MB RAM 16 Bit Direct Sound unterstützte Soundkarte Kompatible 3D Grafikkarte mit 8 MB RAM 8 fach CD-ROM Laufwerk 750 MB Festplatten Speicher Microsoft kompatible Mouse Tastatur	Windows 95/ 98/ME/2000 DirectX 8.0 Pentium III 500 CPU oder höher 128MB RAM 16 Bit Direct Sound unterstützte Soundkarte Kompatible 3D Grafikkarte mit 32 MB RAM 24-fach CD-ROM Laufwerk 750 MB Festplatten Speicher Microsoft kompatible Mouse Tastatur	3dfx Voodoo Banshee, Voodoo2, Voodoo3, Voodoo4, Voodoo5 3Dlabs Permedia 3 ATI Rage 128, Radeon Intel i740 Matrox G200, G400 Nvidia Riva TNT, Riva TNT2, GeForce 256, GeForce 2 S3 Savage 2000, Savage 4

rebel act

PSEVCDGE01

5 024866 231342

Software: © Rebel Act Studios S.L. 2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved. "Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Blade of Darkness"™ is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. Unauthorised re-sale, arcade use, charging for use or extraction of this product or any trade or copyright work that forms part of this product is prohibited.

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS

KAMPF

ANGRIFF

Wenn du deinem Gegner gegenüberstehst, drücke die LINKE MAUSTASTE oder Alt RECHTS + RICHTUNGSTASTEN.

BLOCKEN

Schütze dich mit deinem Schild oder deiner Waffe vor Verletzungen, drücke STRG

AUSWEICHEN

Springe seitwärts, um Angriffen des Gegners auszuweichen.
RECHTE MAUSTASTE + LINKE oder RECHTE RICHTUNGSTASTE.

KOMBOS - SPEZIAL ANGRIFFE

Drücke ANGRIFF, RICHTUNGSTASTEN und SPRUNG in Folge, um verwüstende Kombo-Angriffe auszuführen. Mit F1 kannst du dir im Spiel weitere Details ansehen.

FESTSCHALTEN

Mit →| oder 0 Ins kannst du dich auf den Gegner festschalten und damit deine Zielgenauigkeit verbessern. Durch nochmaliges Drücken kannst du durch die Gegner schalten.
Umschalt-Feststeller oder Bild Ab deaktiviert die Festschaltung.

Drücke Umschalt-Feststeller oder Bild Ab um dir deine Waffe und dein Schild vor dem Kampf auszusuchen.
Wenn du deinen Gegner geschlagen hast, drücke die Taste nochmals, um dein Schwert einzustecken.

SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS

BEWEGUNG

UMSEHEN

Bewege die Maus um die Blickrichtung zu verändern.

GEHEN

W oder ↑

RÜCKWÄRTS GEHEN

S oder ↓

NACH LINKS

A oder ←

NACH RECHTS

D oder →

RENNEN

W oder ↑ doppelklicken

RÜCKWÄRTS RENNEN

S oder ↓ doppelklicken.

VORWÄRTS SPRINGEN

W oder ↑ + RECHTE MAUSTASTE drücken

RÜCKWÄRTS SPRINGEN

S oder ↓ + RECHTE MAUSTASTE drücken

Für einen längeren Sprung mußt du vorher rennen.

KLETTERN

Gehe zu einem Vorsprung, bis du direkt darunter stehst und drücke W oder ↑ RECHTE MAUSTASTE um hinaufzuklettern.

SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS

KAMPF

ANGRIFF

Wenn du deinem Gegner gegenüberstehst, drücke die LINKE MAUSTASTE oder Alt RECHTS + RICHTUNGSTASTEN.

BLOCKEN

Schütze dich mit deinem Schild oder deiner Waffe vor Verletzungen, drücke STRG

AUSWEICHEN

Springe seitwärts, um Angriffen des Gegners auszuweichen. RECHTE MAUSTASTE + LINKE oder RECHTE RICHTUNGSTASTE.

KOMBOS - SPEZIAL ANGRIFFE

Drücke ANGRIFF, RICHTUNGSTASTEN und SPRUNG in Folge, um verwüstende Kombo-Angriffe auszuführen. Mit F1 kannst du dir im Spiel weitere Details ansehen.

FESTSCHALTEN

Mit →/ oder 0 _ kannst du dich auf den Gegner festschalten und damit deine Zielgenauigkeit verbessern. Durch mehrmaliges Drücken kannst du durch die Gegner schalten. oder deaktiviert die Festschaltung.

Drücke oder um die deine Waffe und dein Schild vor dem Kampf auszurichten. Wenn du deinen Gegner geschlagen hast, drücke die Taste nochmals, um dein Schwert einzustecken.

SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS

KAMPF

ANGRIFF
Wenn du deinem Gegner gegenüberstehst, drücke die LINKE MAUSTASTE oder Alt RECHTS + RICHTUNGSTASTEN.

BLOCKEN
Schütze dich mit deinem Schild oder deiner Waffe vor Verletzungen, drücke STRG

AUSWEICHEN
Springe seitwärts, um Angriffen des Gegners auszuweichen. RECHTE MAUSTASTE + LINKE oder RECHTE RICHTUNGSTASTE.

KOMBOS - SPEZIAL ANGRIFFE
Drücke ANGRIFF, RICHTUNGSTASTEN und SPRUNG in Folge, um verwüstende Kombo-Angriffe auszuführen. Mit F1 kannst du dir im Spiel weitere Details ansehen.

FESTSCHALTEN
Mit → / oder 0 Ins kannst du dich auf den Gegner festschalten und damit deine Zielgenauigkeit verbessern. Durch nochmaliges Drücken kannst du durch die Gegner schalten. Umschalt-festteller oder Bild Ab deaktiviert die Festschaltung.

Drücke Umschalt-festteller oder Bild Ab um dir deine Waffe und dein Schild vor dem Kampf auszusuchen.
Wenn du deinen Gegner geschlagen hast, drücke die Taste nochmals, um dein Schwert einzustecken.

SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS

AUSRÜSTUNG

Drücke Leertaste oder Ende um durch naheliegende Objekte zu schalten und wähle das gewünschte Objekt mit E oder Eingaben

AUSWAHL WAFFEN
Drücke F oder Bild Auf um deine Waffe zu wählen.

AUSWAHL SCHILDE
Drücke R oder EINFG um dein Schild zu wählen.

(3/4) Lebenstrank 500

AUSWAHL GEGENSTÄNDE
Drücke C oder Pos1 um durch die Gegenstände in deinem Inventar zu schalten.

Um diese zu benutzen drücke E oder Eingaben

rebel act

PSEVCDGE06
Software © Rebel Act Studios S.L.2007. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters"). All Rights Reserved. "Rebel Act Studios" is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance" and "Genius At Play" are trade marks of Codemasters. "Blade of Darkness" is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. Unauthorised re-sale, arcade use, charging for use or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.

Codemasters®
GENIUS AT PLAY